***СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ШКОЛА ИМЕНИ АБУ АЛИ ИБН СИНО***

***ПРИ АГЕНТСТВЕ ПО ПРЕЗИДЕНТСКИМ***

***ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ УЧРЕЖДЕНИЯМ***

**Виды игровой технологии в формате медиаобразования**

***Мухитдинова Д.Р., учитель русского языка и литературы***

Медиаобразование открывает большие возможности развития творчества учителей, делает обучение более эффективным и увлекательным. Для полноценного развития личности учащегося современная педагогика считает необходимым использование таких методов, как развивающие игры, учебное экспериментирование, дискуссия, размышление и моделирование кризисных ситуаций.

Медиаобразование направлено на совершенствование существующих технологий обучения и управления, оно привносит в известные методы обучения и управления специфический момент за счет усиления исследовательских, информационно-поисковых и аналитических методов работы с информацией, является эффективным средством повышения познавательного интереса учащихся, поэтому я и рассматриваю их во взаимодействии применения на уроках русского языка и литературы.

Современные образовательные методики ориентированы на развитие личности обучаемого путем погружения в игровую среду с возможностью самостоятельного моделирования, экспериментирования, а также систематизации полученной информации и закрепления приобретенных знаний.

**Педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.**

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования уча­щихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игро­вым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр:

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СРЕДНЕМ И СТАРШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

**Деловые игры**

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

**В имитационных играх** имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретные виды деятельности людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы). Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, навык публичных выступлений, написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В таких играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Они проводятся в условиях, имитирующих реальные.

**В ролевых играх** отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного лица. Для таких игр разрабатывается сценарий ситуации, между учащимися распределяются роли действующих лиц.

**-Деловая игра «Издательство»**

Урок начинается с представления игровой ситуации, этапа ввода в игру (до начала урока готовятся рабочие места для девяти групп, которые являются работниками «издательств». Для этого они заранее узнали какие есть издательства в России, выбрали себе название).

Проводится презентация книг, которые изданы. Заранее был подготовлен план презентации.

«Книжку» представляет «составитель», то есть знакомит с содержанием, - каждый «служащий» рассказывает свою часть работы;

«Художник» - комментирует свои иллюстрации: что нарисовано и к какому эпизоду относится.

«Биограф» - знакомит с отдельными моментами из жизни автора.

«Критик» - выступает со своей статьей о книге, опираясь на следующие вопросы: охарактеризуйте героев, какие они? Какими изображены они ? Сравните их: как вы думаете, какие же пороки (самые главные) скрываются под их личиной?

«Исследователь» - дает определение терминам – гротеск, гипербола, фантастика; и приводит, по возможности, примеры из текста к каждому термину.

«Копирайтер»- специалист по авторским правам, рекламной деятельности,

**Копирайтингом** называют не только создание продающих и коммерческих текстов, но и любых других текстовых материалов. В том числе и информационных.

В ходе подготовительной работы, учитель отвечает на вопросы учеников, помогает, подсказывает.

Первыми представили свою «книжку» издательство «Дрофа», затем «Детская литература», «ЭКСМО» , «Просвещение», «ЮВЕНТА» и т.п.

После выступления всех групп проводится анализ и оценивание.

В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, фор­мулирует окончательный итог занятия.

ПЛЮСЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

1)Создается благоприятный психологический климат;

2)Учащиеся получают удовольствие от проведения игры;

3)Урок проходит на высоком эмоциональном уровне;

4)В процессе игры учащиеся имитируют определенную деятельность, что формирует умения и навыки, а также учатся применять свои знания;

5)Послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний.

Свое выступление хочется закончить словами Конфуция «Учитель и ученики растут вместе». Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.